

## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-269488

(43)Date of publication of application : 02.10.2001

(51)Int.Cl.

A63F 13/12

A63F 13/00

(21)Application number : 2000-084936

(71)Applicant : SNK CORP

(22)Date of filing : 24.03.2000

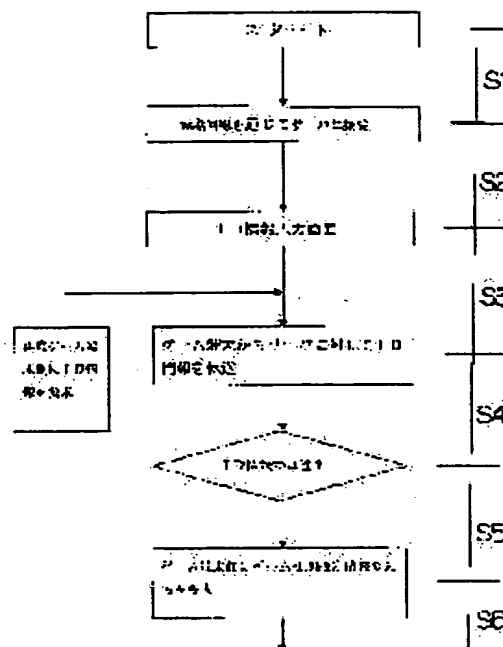
(72)Inventor : NARA TOSHIOMI

## (54) FISHING GAME METHOD USING COMMUNICATION NETWORK SUCH AS INTERNET

## (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To provide a totally new fishing game in an environment capable of utilizing the characteristics of positive fishing.

**SOLUTION:** In this game method, a large number of users appropriately access servers via a communication network such as the Internet to play a fishing game. The game method using a communication network such as the Internet is comprised of a step that users connect with servers through the use of game terminals, step that the users input ID information or game initial setting information by the input means of the game terminals, step that the users cancel the access state between the game terminals and servers, step to compute the easiness of catching fish for each of the plurality of users who have accessed the servers on the basis of the inputted ID information and game initial setting information, step to determine users who will have the hitting of fish on the basis of the easiness of catching fish of the users obtained by the computation, and step to notify the game terminals of the hitting of fish from the servers.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2001-269488

(P2001-269488A)

(43) 公開日 平成13年10月2日 (2001. 10. 2)

(51) Int.Cl.<sup>7</sup>

識別記号

F I

テーマコード(参考)

A 6 3 F 13/12  
13/00A 6 3 F 13/12  
13/00C 2 C 0 1  
P

審査請求 未請求 請求項の数 1 O L (全 8 頁)

(21) 出願番号 特願2000-84936(P2000-84936)

(22) 出願日 平成12年3月24日 (2000. 3. 24)

(71) 出願人 592062703

株式会社エス・エヌ・ケイ

東京都江東区有明三丁目1番地25 有明フ  
ロンティア

(72) 発明者 奈良 俊臣

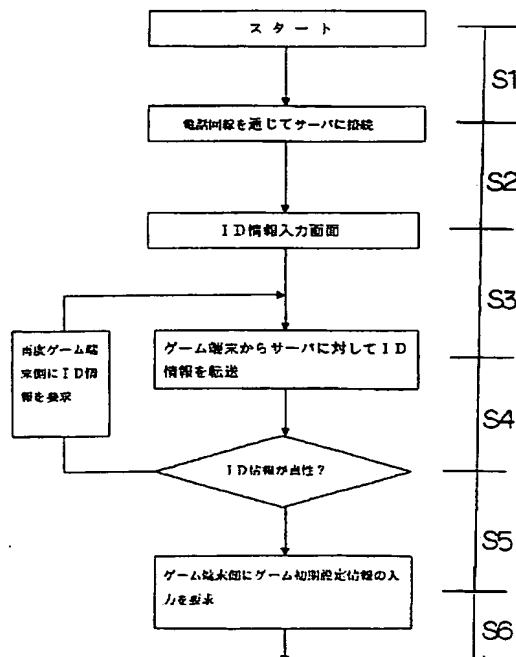
大阪府吹田市江の木町1番6号 株式会社  
エス・エヌ・ケイ内Fターム(参考) 2C001 AA00 AA15 BB00 BB04 BB06  
BB10 BC00 BC10 CB00 CB01  
CB08 CC02 DA00 DA06

(54) 【発明の名称】 インターネット等の通信回線を用いた釣りゲーム方法

(57) 【要約】

【課題】 この発明は、上記能動的な釣りの特性を生かせる環境での全く新しい釣りゲームを提供することを目的とするものである。

【解決手段】 多数のユーザがインターネット等の通信回線を通じてサーバに適宜アクセスして釣りゲームを行う方法であって、ユーザがゲーム端末を用いてサーバに接続する段階と、前記ユーザがゲーム端末の入力手段によりID情報又はゲーム初期設定情報を入力する段階と、前記ユーザが前記ゲーム端末と前記サーバとのアクセス状態を解除する段階と、前記サーバにアクセスした複数のユーザごとの釣れやすさを、前記入力されたID情報又はゲーム初期設定情報に基づいて演算する段階と、前記演算により求められたユーザの釣れやすさに基づいて、魚がヒットするユーザを決定する段階と、前記魚がヒットしたことを前記サーバから前記ゲーム端末に通知する段階とからなることを特徴とするインターネット等の通信回線を用いた釣りゲーム方法。



**【特許請求の範囲】**

**【請求項 1】** 多数のユーザがインターネット等の通信回線を通じてサーバに適宜アクセスして釣りゲームを行う方法であつて、

ユーザがゲーム端末を用いてサーバに接続する段階と、前記ユーザがゲーム端末の入力手段により 1D 情報又はゲーム初期設定情報を入力する段階と、前記ユーザが前記ゲーム端末と前記サーバとのアクセス状態を解除する段階と、前記サーバにアクセスした複数のユーザごとの釣れやすさを、前記入力された 1D 情報又はゲーム初期設定情報に基いて演算する段階と、前記演算により求められたユーザの釣れやすさに基いて、魚がヒットするユーザを決定する段階と、前記魚がヒットしたことを前記サーバから前記ゲーム端末に通知する段階とからなることを特徴とするインターネット等の通信回線を用いた釣りゲーム方法。

**【発明の詳細な説明】****【0001】**

**【発明の属する技術分野】** この発明はインターネット等の通信回線を用いた釣りゲームシステムに関する。

**【0002】**

**【従来の技術】** 従来から釣りゲームは、バス釣りなどの釣りゲームを中心に多数存在する。このようなバス釣りがゲームに適しているのは、釣り人が魚に対してアクションをおこして魚を誘い、そして釣り上げるといった能動的な釣りであるからで、これが別名スポーツフィッシングと呼ばれる所以である。このような能動的な釣りがゲームに向くのかは、例えば、池に餌をつけて浮き釣りを行うような受動的な釣りであると、ゲームとして「待つ」という要素が入り面白くないからである。

**【0003】**

**【発明が解決しようとする課題】** この発明は、上記能動的な釣りの特性を生かせる環境での全く新しい釣りゲームを提供することを目的とするものである。

**【0004】**

**【課題を解決するための手段】** 上記課題を達成するため本発明によれば、以下のような方法を採用している。すなわち、多数のユーザがインターネット等の通信回線を通じてサーバに適宜アクセスして釣りゲームを行う方法であつて、ユーザがゲーム端末を用いてサーバに接続する段階と、前記ユーザがゲーム端末の入力手段により 1D 情報又はゲーム初期設定情報を入力する段階と、前記ユーザが前記ゲーム端末と前記サーバとのアクセス状態を解除する段階と、前記サーバにアクセスした複数のユーザごとの釣れやすさを、前記入力された 1D 情報又はゲーム初期設定情報に基いて演算する段階と、前記演算により求められたユーザの釣れやすさに基いて、魚がヒットするユーザを決定する段階と、前記魚がヒットした

ことを前記サーバから前記ゲーム端末に通知する段階とからなることを特徴とする。

**【0005】**

**【発明の実施の形態】** 以下図 1 乃至図 3 に基いて、この発明の実施の形態について説明する。

**【0006】** この発明では、図示しないがシステム環境として、サーバと、電話回線などの通信網で接続可能な複数の端末とが必要となる。

**【0007】** そして、前記サーバには、複数の釣り場スポットがゲームプログラムによって設定されており、前記釣り場スポットとしては、例えば無理をすれば実際に釣りができそうな芦ノ湖や琵琶湖、ちょっと釣りだけのために行けない場所（スポット）であつて、ネッシーが生きているとのファンタジー性を有するネス湖などが掲げられる。

**【0008】** また、実際に身近で少し無理をすれば行けそうなスポットである前記芦ノ湖や琵琶湖のような場所の場合は、実際の過去のデータに基いたスポット情報を新聞や専門誌の情報に基づいてゲームプログラムを作成することが好ましいし、無理をしても行けないようなスポットであつて、ファンタジー性を追求するスポットの場合には、実際のデータではなく、滑空のネッシーが時々ヒットするとか更にファンタジー性を向上させるようにすることが好ましい。

**【0009】** さらに、釣り上げた魚をゲーム上で販売し、仮想の貨幣を増やし、ゲーム上での釣り道具屋や釣り餌屋に行つて新しい道具や餌（疑似餌も含む）を前記仮想貨幣で購入し、当該購入した道具や餌を使用して再度他の釣り場（スポット）でゲームを行うと、使用する道具や餌などの初期設定情報の変更によって、釣り上げられる魚の大きさや釣れやすさが変化するように、後述するサーバ上のゲームがゲームプログラムに基いて進行するようにしている。

**【0010】** 具体的には、石鯛の良く釣れるスポットで釣りをする場合、石鯛釣り用のつり竿を使用しないと、仮にヒットしてもハリスが切れて魚に逃げられてしまうといった演出を前記サーバがゲームプログラムに基いて行ったり、使用する餌によってヒット確立を変更したりする演出を前記サーバがゲームプログラムに基いて行う。

**【0011】** 加えて、複数のユーザが後述するゲーム端末としての携帯電話やパーソナルコンピュータを使用して前記釣りゲームが行える後述するサーバにアクセスし、同じ釣り場としてのスポットを選択した場合には、その接続したユーザ数に応じてヒットし難くなる（釣れ難くなる）といったように、前記サーバのゲームプログラムにより設定されてる。

**【0012】** ここで説明として重複する部分もあるが、本発明者の立案したゲーム企画を発明者の言葉で、以下に紹介する。

(企画内容)

1. 仮のゲーム名称「ネオポケ・バスフィッシング」  
2. 根強い人気を持つ「釣りゲーム」のオンライン版  
安定した人気を持つ「釣りゲーム」のオンライン版です。勿論、単独でも楽しめますが、携帯電話などで接続することで、全国のプレイヤーと釣りの腕を競うことができます。

【0013】3. 釣り糸を垂らして、ノンビリ待つだけ少ない接続時間で楽しめるネット釣りゲームです。携帯電話による接続は、プレイヤーに大きな負担がかかるため、長時間のネットゲームは一般ユーザに金銭的やハンドヘルドで有るが故に周りの状況に左右されての負担が大きく利用し難いといった面がある。前記周りの状況に左右されての負担というのは、例えば電車に乗っている状態でゲームプレーしていると、ゲームの性質上、ゲーム空間で魚が釣れるまで待たなければならないため、目的の駅に着いて瞬時に電車を下りる際に非常に煩わしいといった問題がある。

【0014】したがって、この釣りゲームでは短時間での接続で楽しめるゲームとすることにより、特に携帯電話等の携帯端末を使用してゲームを行うと通信コストだけの問題ではなく、釣りゲームの性質上の特徴である

「待つ」といったコンセプトを上手く利用して、携帯端末でのゲームプレイに適したゲームを提供することができるものである。

【0015】4. 仕掛けを垂らしたら、ログアウト！ネットワークにアクセスして、良い獲物が釣れそうなベストスポットを探そう。ネットワークを介して接続されるゲーム空間内の釣具屋の店員や他の釣り人に話を聞いてベストスポットを探し、且つそのベストスポットでの釣り方、例えば紀州釣りをするのか、ハリスは何号で道糸はどの程度か、タナはどのくらいかなど、実際の釣り人が現実の釣りでおこうなと同様の情報収集を行えるようにし、それがゲームに反映されるようにする。また、前記釣具屋では、多数の釣具を購入することが可能であり、インターネットを用いた釣りゲームで釣り上げた魚を、インターネット上の魚屋で売ったお金を貯めて購入したりすることができる。また、その釣具屋では、餌屋で購入することができるルアーの動きを制御する仮想の制御プログラムが売買されている。前記制御プログラムは、有名なバスプロのルアーアクションプログラムが記憶されており、前記ゲーム端末と前記サーバとの接続状態を解除した後は、ユーザのルアーが選択したスポット（釣り場）内で前記制御プログラムに基いて制御されるといった仮想の演出を行うこともできる。実際には、前記ルアーを制御するプログラムは存在せず、夫々の制御プログラムに応じたパラメータが設定されており、そのパラメータが後述するランク値に影響するように設定している。

【0016】そして、釣り糸を垂らしたら、とりあえ

ず、ログアウト（前記ゲームを行うための携帯端末と後述のサーバとの接続を断つ）。続いて、魚がヒットするまで待つ。

【0017】5. しばらくしたらログイン！

ヒットしたかどうかは、サーバ側から前記ネットワークを通じてヒットの通知をするようにしても良いが、前記携帯端末からサーバ側に時々見に行くことにより、ヒットしているかどうかをユーザに知らせるようにしても良い。勿論、実際の釣りと同様に、魚の釣り針に対するかかりが浅かった場合などをゲームプログラムに基いてサーバが設定し、前記サーバが設定した所定時間の間にゲームプレイヤとしてのユーザが前記携帯端末を通じてサーバにアクセスし、そのユーザが垂らした釣り針に魚がかかったかどうかを見なかった場合、魚が釣り針から外れて逃げたとか、岩の間に入り込んだとかの演出を、前記所定時間後に携帯端末を通じてサーバにアクセスしたときにユーザに伝達すべく、それらの演出情報データを前記携帯端末に転送するように構成する。

【0018】6. 釣った魚は魚拓に登録されます。

【0019】釣れた魚は「魚拓」に自動登録されます。魚拓には、魚の画像、釣った日付、魚の名前、サイズと重さなどが記録されます。

【0020】7. その他の機能

上述したように、サーバ上にアクセスして、釣り糸を垂らすスポットを選ぶ。ベストスポットであっても、他の多くのプレイヤーが同じ箇所を狙った場合、競争率が高くなり、獲物が釣り難くなるようにサーバがゲームプログラムに基づいて設定する。

【0021】また、後述するような釣りの仕掛けがそのスポットにマッチしているなどの要因で良いものであったり、そのユーザの経験値（今までのゲーム上の経歴）が高ければ、良い獲物を釣ることができるよう前記サーバはゲームプログラムに基いて設定するようにしている。勿論、前述した裏返しになるが、悪い釣り場（スポット）を選択した場合でも、狙っているプレイヤが少ない時には穴場となって良い獲物が釣れる（ヒットする）ように前記サーバがゲームプログラムに基いて設定する。

【0022】さらに、サーバにアクセスして釣りゲームが行えるユーザ（後述するIDコードの発行済みユーザ）に対しては、オンライン釣りスポットの情報を前記サーバからユーザの所有する前記携帯端末やパーソナルコンピュータなどの端末に、メールにて配信するようにすることもできる。

【0023】以上が本実施の形態での釣りゲームの概略であるが、実際のゲームの遊び方の流れを以下に説明する。

【0024】まず、ユーザであるゲームプレイヤは、自らが直接操作可能な端末としてのパーソナルコンピュータを通じて、前記サーバのURL（アドレス）にインタ

ーネット経由で接続する。

【0025】インターネット経由で前記パーソナルコンピュータがサーバに接続されると、当該サーバから前記パーソナルコンピュータに映像情報が送出され、当該パーソナルコンピュータのディスプレイにユーザ登録画面が表示される。

【0026】この実施の形態では、前記ユーザと前記サーバを用いて商業的にインターネットゲームをビジネスとして提供する管理者とを接続するインフラとしてインターネットを用いたが、これに限らず、サーバとユーザの端末との間で電子情報の通信が行えるようなインフラであれば何でも採用できるのは言うまでもない。

【0027】そして、この実施の形態では、前記ユーザと前記サーバの管理者との金銭の授受をカード又はビットカードによる電子決済を行うようにしている。

【0028】したがって、前記ユーザ登録画面には、当該釣りゲームを行うにあたり、まずユーザの名前、ユーザの住所、ユーザのクレジットカード会社名及びその番号、並びに、ユーザのインターネットアドレス、今後このゲームを行う場合のユーザのパスワード（当該パスワードをどのような数字やアルファベット等の羅列とするかの決定権は、この入力するユーザにある、つまり、前記パスワードはユーザが自由に定めることができる。）などのID情報を入力する画面が表示され、前記サーバは、現時点で接続しているユーザに対して端末のキーボードなどの入力手段を通じて、前述したようなID情報を入力させるように促す。

【0029】ID情報が適正に入力されると、前記サーバはそのユーザに対するIDコードを発行する。

【0030】上述したようなIDコードが発行された後は、前記ユーザは前記URLのホームページに表示されるゲームスタートボタンをクリックすることにより、ゲームスタートのための認証画面に移り、この認証画面にIDコードとユーザ自らが登録したパスワードを入力することによりゲームをスタートせさせることができる。このようなゲーム開始の流れを図1乃至図3に基いて以下に詳述する。

【0031】第1ステップ（S1）：電話回線を通じて前記釣りゲームにかかわるゲームプログラム等が内蔵されたゲーム用の前記サーバに接続するため、前記サーバのホームページに対応する前記URLを指定する。

【0032】そして、前記サーバの住所であるURLが選択されると、前記インターネット上でゲーム端末としての前記ユーザのパーソナルコンピュータとが接続される。

第2のステップ（S2）：接続が完了し、前記ゲーム端末であるパーソナルコンピュータのディスプレイに表示されるホームページのゲームスタートボタンをマウス等によりクリックして選択すると、ID情報入力画面が前記ディスプレイ上に表示される。前記ID情報とは、発

行された前記IDコードやパスワード等である。前記パスワードは通常ユーザの意思により変更可能な数字又はアルファベットの教桁の並べられた群である。

【0033】第3のステップ（S3）：前記IDコード等を前記ディスプレイを見ながら前記ユーザは前記パーソナルコンピュータのキーボードやマウス等の入力手段により入力し、入力されたID情報をゲーム端末としての前記パーソナルコンピュータから前記サーバに転送する。

【0034】第4のステップ（S4）：前記サーバに前記ID情報が転送されると、前記サーバは、転送されたIDコードが真性なIDコードであるかどうかを判定手段により判定する。判定手法としては、前記サーバ側から発行されたIDコードとユーザのパスワードとが一致するかどうかを、予め用意されたIDコードとパスワードとのテーブルとの比較により判定するものである。

【0035】もし、前記判定手段が真性なIDコードやパスワードでないと判定した場合には、前記サーバは次のステップに移ることをせずに前記ID情報入力画面に戻る。

【0036】第5のステップ（S5）：真性なID情報であることが前記判定手段により確認されると、ゲームを行うにあたってのゲーム初期設定情報の入力画面データを前記サーバが前記ゲーム端末に転送し、当該ゲーム端末の前記ディスプレイ（表示手段：CRT又は液晶を含む）にゲーム初期設定情報入力のための画面を表示する。

【0037】前記ゲームを行うにあたってのゲーム初期設定情報とは、良い獲物が釣れそうなスポットを選択することや、釣り竿は何を使用するのか、又ハリスは何号を使用するのか、又、針はどのようなタイプを使用するのか、疑似餌（ルアー）を使用するのか、或いは生餌を使用するのか、前記ルアーであればどのようなルアーを使用するのか、生餌であれば何を使うかなどのデータであります。

【0038】それぞれのゲーム初期設定情報によって釣れやすさが変化したり、釣れたといても逃げられる可能性が高くなったりするようにサーバ上でのゲームプログラムにより設定されています。

【0039】第6のステップ（S6）：表示されたゲーム初期設定情報入力画面が表示されると、前記入力手段を使用して前述したような、「釣りの仕掛け」、「餌やルアーの種類」「釣り場として選択するスポット」などを前記ゲーム初期設定情報入力画面に手入力していく。入力が終了した場合には、前記ゲーム初期設定情報入力画面の上に表示される送信／終了ボタンをマウスなどのクリック入力等により入力し、入力したゲーム初期設定情報を前記サーバに転送する。

【0040】第7のステップ（S7）：前記ゲーム初期設定情報が正規に入力したかどうかを前記サーバの判定

手段が判定する。前記判定手段が正規にゲーム初期設定情報が入力された場合には、前記サーバが前記ゲーム端末に対してゲーム初期設定情報入力の完了を文字データとして前記ゲーム端末に転送することにより、前記ゲーム端末のディスプレイに完了の表示を行う。これで、ユーザがサーバ内でゲームのエントリを終了したことになる。

【0041】第8のステップ(S8)：エントリが終了するとゲームがスタートするのであるが、前記ユーザが入力したID情報とゲーム初期設定情報とに基き、ゲームの初期設定を行う。当該ゲームの初期設定とは、ID情報に基いてのユーザの経験値やゲーム初期設定情報に基いての餌や仕掛け等の道具或い選択した釣り場のスポットに応じた、釣れやすさのランクを設定するためのゲームの初期処理を行う。当該ランク値を設定する。このランク値をもって他のユーザとの釣れやすさに差を設けることになる。つまり、ランク値10のユーザとランク値15のユーザとの釣れやすさはランク値15の方が釣れやすく設定される。

【0042】第9のステップ(S9)：前記釣り場のエントリは一定時間(図におけるタイマ時間)又は一定数のエントリユーザを確保したごとに、前記サーバの都合によって締め切り、その締め切りまでにエントリしたユーザによって、サーバによって演算により得られた各エントリされたユーザの各ランク値に応じ、前記サーバがゲームプログラムに基いて、魚がどのユーザの仕掛けに掛かったかどうかを設定する。この実施の形態では、一定時間後にエントリを締め切るように設定している。

【0043】この制御はサーバ内のゲーム制御部が前記ゲームプログラムに基いて行い、前記ランク値の設定は、当該サーバ内の優先率決定部が行う。

【0044】前記ユーザに掛かるべき魚は、予め用意された複数種類の魚から乱数表などのテーブルを用いて前記ゲーム制御部により選択される。選択された魚がユーザの仕掛けでは釣ることができないような大物である場合には、一旦釣れたがハリスを切って逃げられた、といった結果を前記ゲーム制御部によって前記ゲームプログラムに基いて演算により設定する。一方、このような魚が逃げたといった演出データは、サーバに予め複数記憶されており、魚が逃げられたユーザが前記サーバにアクセスしたときに、前記複数の演出データの中から所定の演出データを選択し、該当するユーザの前記ゲーム端末

に転送して、当該ゲーム端末のディスプレイに表示するために前記演出データが使用される。

【0045】また、他の演出として、魚がヒットした場合、前記サーバがインターネット回線を通じて前記ゲーム端末にヒットしたことを通知するように演出する。

【0046】前記サーバは、ユーザのゲーム端末に魚がヒットしてことを通知すると同時にタイマーをスタートさせる。当該タイマー時間は、前記サーバの初期処理によって定められる。例えば、ユーザの経験値によってタイマー時間を変化させるようにしている。

【0047】前述したようなタイマー設定時間内でのゲーム端末のサーバへのアクセスがあったかどうかは前記サーバの判定手段により行われる。

【0048】第10のステップ(S10)：タイムアウトした場合、ヒットして魚が釣れた場合に応じて、前記サーバに前記ゲーム端末が接続された時に、前記サーバからそれぞれの状況に応じた演出データをゲーム端末に転送する。

【0049】

【発明の効果】以上のように説明した本発明によれば、安定した人気のある釣りゲームを、そのゲームの「待つ」という特性を生かして、通信回線を通じての全く新しい釣りゲームを提供できる。特に、常にアクセス状態を保ったままにしておくことが難しい携帯電話でのゲームに適用して場合には、空いた時間に時々ゲームサーバにアクセスすることにより暇つぶし的にゲームを行うことができるといった効果を奏する。さらに、この釣りゲームでは、アクセス時間が少なくなるので、特段ユーザに通信料金などの負担もかけることがないといったメリットがある。

【図面の簡単な説明】

【図1】 本発明の釣りゲーム方法を説明するためのフロー図である。

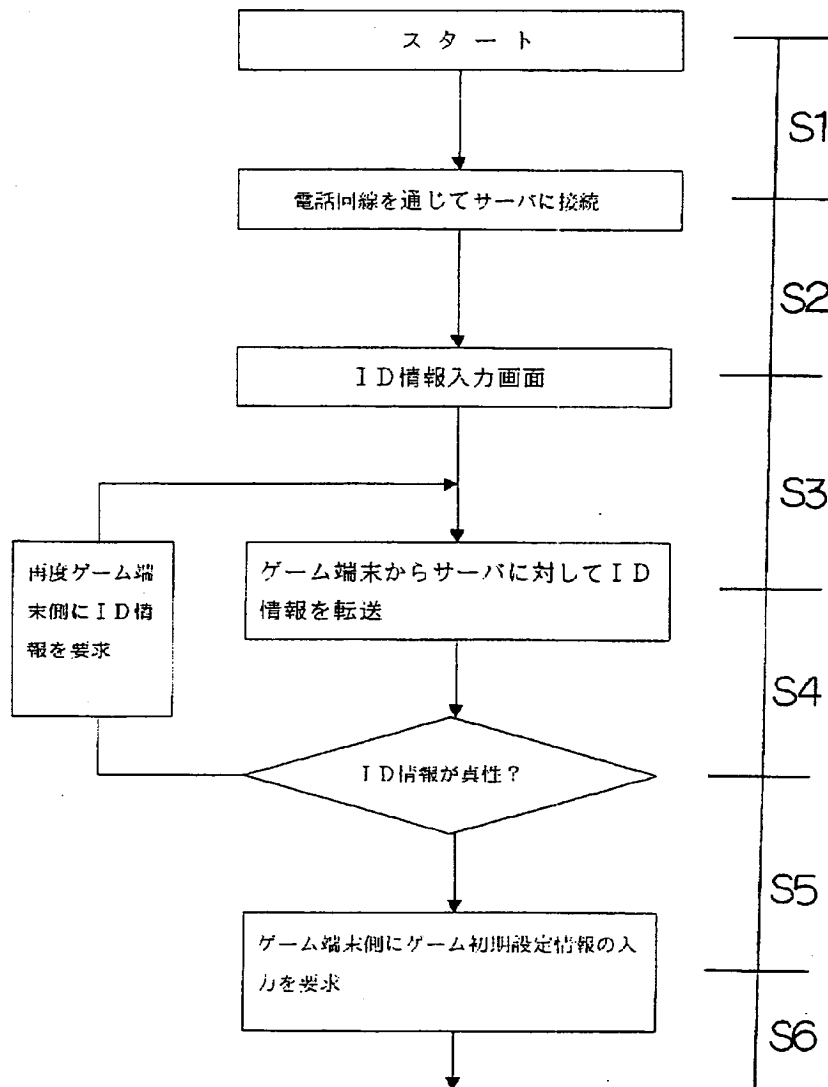
【図2】 図1のフロー図に続くフロー図である。

【図3】 第2のフロー図に続くフロー図である。

【符号の説明】

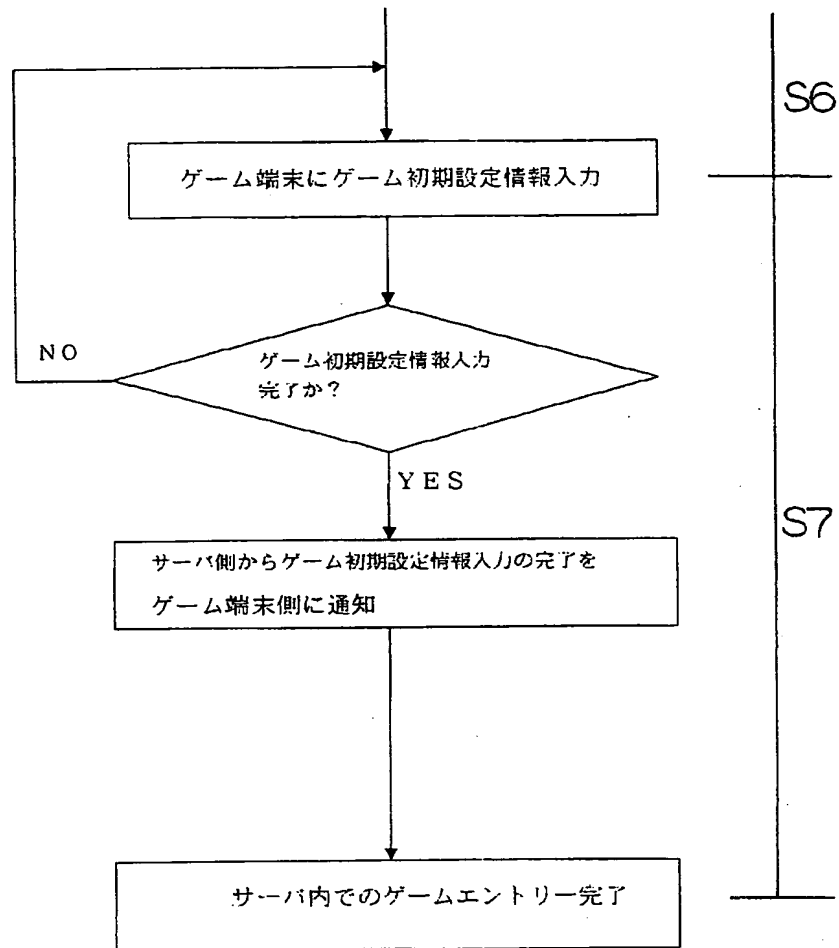
S1・・・第1のステップ、S2・・・第2のステップ、S3・・・第3ステップ、S4・・・第4のステップ、S5・・・第5のステップ、S6・・・第6のステップ、S7・・・第7のステップ、S8・・・第8のステップ、S9・・・第9のステップである。

【図 1】

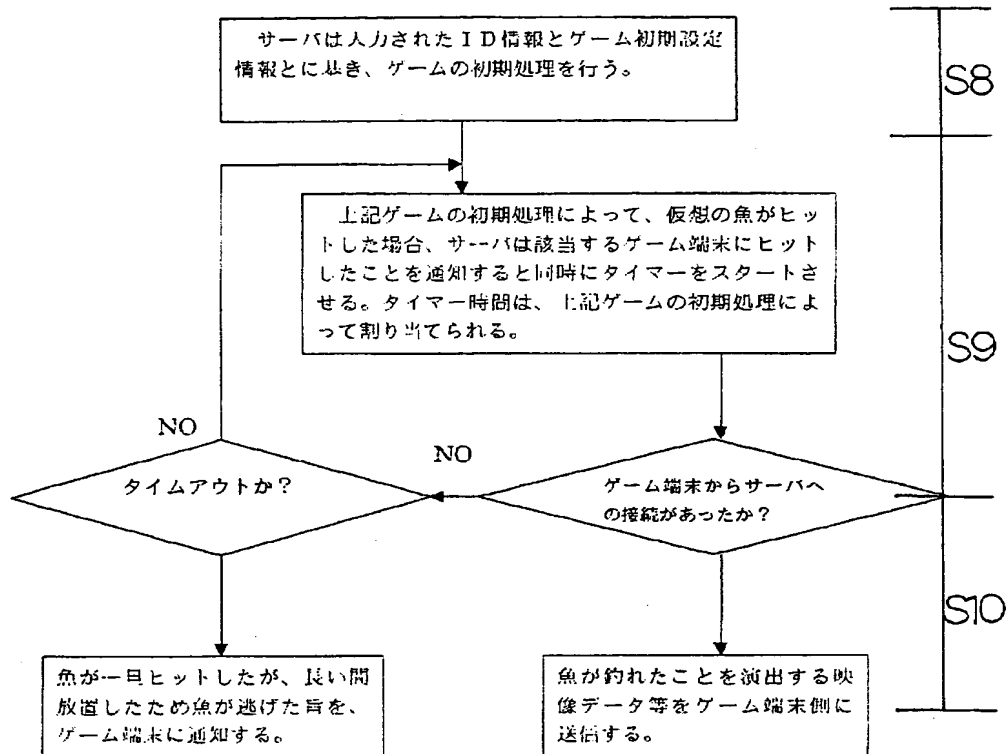




【図2】



【図3】



## PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2001-062147

(43)Date of publication of application : 13.03.2001

(51)Int.Cl. A63F 13/00  
A63F 13/12

(21)Application number : 11-239509 (71)Applicant : DAIKOKU DENKI CO LTD

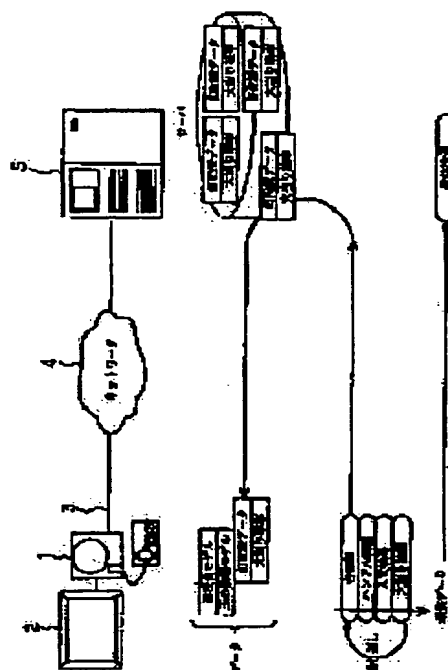
(22)Date of filing : 26.08.1999 (72)Inventor : NEGI MASARU

## (54) NETWORK GAME SYSTEM

## (57)Abstract:

**PROBLEM TO BE SOLVED:** To enable a user to be excited for a virtual game by heightening the interest of a game.

**SOLUTION:** A television game machine 1 simulates and displays a virtual game machine selected by a user. In this case, the television game machine 1 displays a virtual game machine according to his own data and data download from a server 5. The television machine 1 executes various lot drawing and transmits the lot drawing result to the server 5. The server 5 executes the final lot drawing to decide the winner of the prize. Thus, the participants can enjoy the game by performing various lot drawing.



## LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of extinction of right]

Copyright (C); 1998,2003 Japan Patent Office



(43)公開日 平成13年3月13日(2001.3.13)

(51) Int.Cl.?

識別記号

FI

テ-ラコート®(参考)

A 6 3 F 13/00  
13/12

A 6 3 F 13/00  
13/12

N 2C001  
C

審査請求 未請求 請求項の数 4 O L (全 5 頁)

(21)出願番号

特願平11-239509

(22) 出題日

平成11年8月26日(1999.8.26)

(71)出願人 000108937

ダイコク電機株式会社

愛知県名古屋市中村区那古野1丁目47番1  
号 名古屋国際センタービル2階

(72) 発明者 根木 優

名古屋市中村区那古野一丁目47番1号 名古屋国際センタービル2階 ダイコク電機株式会社内

(74) 代理人 100071135

井理士 佐藤 強

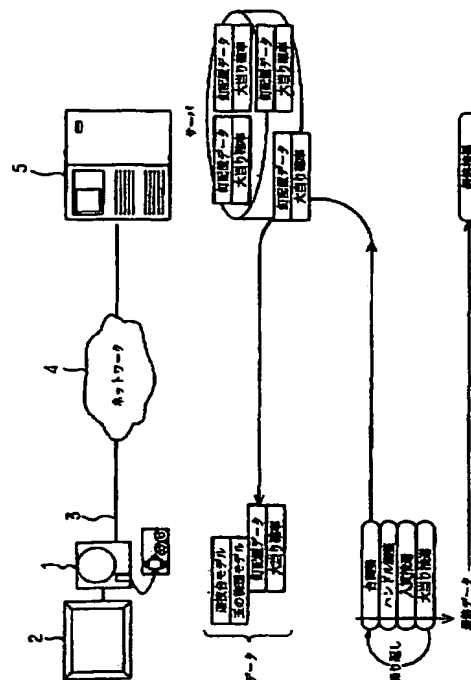
Fターム(参考) 2C001 AA17 BB10 CB08

(54) 【発明の名称】 ネットワーク遊技システム

(57) 【要約】

【課題】 遊技の趣向性を高めて使用者が仮想遊技に興  
奮を感じることができるようにする。

【解決手段】 テレビゲーム機1は、使用者が選択した仮想遊技機をテレビ2にシミュレーション表示する。この場合、テレビゲーム機1は、自己が保有するデータと、サーバ5からダウンロードしたデータとに基づいて仮想遊技機を表示する。また、テレビゲーム機1は、各種抽選を実行し、その抽選結果をサーバ5に送信する。そして、サーバ5は、最終の抽選を実行し、景品の当選者を決定する。これにより、参加者は、各種抽選が行われることにより遊技を楽しむことができる。





る。

【0014】さて、使用者が本システムを利用するときは、テレビゲーム機1に本出願人が提供するCD-ROMをセットした状態でゲームソフトを読込んでスタートさせる。

【0015】このゲームソフトには、パチンコシミュレーション機能、パチスロシミュレーション機能などが備えられている。パチンコシミュレーション機能には台紹介機能及びプレイ機能が備えられており、台紹介機能では、使用者が選択したパチンコ台の機種説明、その機種の攻略に関する情報、その機種のリーチをテレビ2に表示する。また、プレイ機能では、使用者が選択したパチンコ台で遊技するもので、実機の動作を完全にシミュレーションしている。

【0016】パチスロシミュレーション機能には台紹介機能及びプレイ機能が備えられており、台紹介機能では、使用者が選択したパチスロ機の機種説明、その機種の攻略に関する情報をテレビ2に表示する。また、プレイ機能では、使用者が選択したパチンコ台で遊技するもので、実機の動作を完全にシミュレーションしており、目押しモードによりリプレイ外し等の技術向上のための練習を行うことができる。

【0017】ここで、本ゲームソフトは懸賞機能を有している。この懸賞機能とは、使用者がインターネットを通じてサーバ5に接続してネットワークゲームに参加した場合に、後述する懸賞に当選した参加者に所定金額内の景品を与えるというものである。この場合、景品の金額としては、CD-ROMの販売価格の2%を越えない範囲に設定されている。これは、ネットワークゲームの参加者は、CD-ROMの購入者に限定されるため、懸賞付販売に関する制約が適用されるからである。

【0018】次に、ネットワークゲームに参加する手順について説明する。

- ①サーバ5への接続を行うことにより、全ての仮想遊技機に関するデータをダウンロードする。
- ②ダウンロードデータを反映した全仮想遊技機の中から、遊技する仮想遊技機を選択する。
- ③選択した仮想遊技機で遊技する。
- ④遊技結果（獲得玉数）が抽選システムに基づいて決定される。
- ⑤遊技結果に基づいて、当選／落選（獲得玉数が規定値に達したかどうか）が決定される。
- ⑥当選者には後日景品が発送される。

【0019】このようなシステム構成の結果、参加者に対して、遊技機を選択して遊技すると共に、獲得玉数に応じて景品を獲得するという実際のパチンコホールでの楽しみ方を、ネットワーク上の仮想遊技として提供することができる。

【0020】ここで、サーバ5における懸賞の当選条件は、仮想遊技機の遊技結果に基づいて以下のように設定

されている。

- ①参加者の獲得玉数が規定値を上回ったとき。
- ②仮想遊技機の大当たり数が規定値を上回ったとき。
- ③確率変動時に大当たりが規定値以上発生したとき。

【0021】また、落選条件は、以下のように設定されている。

- ①途中で参加者の持玉数が零となったとき。
- ②途中で参加者がネットワークを切断して棄権したとき。
- ③規定時間内に遊技機が当選条件を満足しなかったとき。
- ④特定図柄で大当たりした時点で当選条件を満足しなかったとき。

【0022】尚、本抽選システムでは、1回でも景品を獲得した参加者は、以後においてはネットワークパチンコに参加することは禁止されるようになっている。つまり、テレビゲーム機1がサーバ5に接続した際に、ゲームソフトのIDがサーバ5に送信されるので、サーバ5において景品が当選したゲームソフトのIDを記憶することにより、以後において当該ゲームソフトによるネットワークパチンコでの当選を無効化する。また、原則として、ネットワークパチンコの参加者全員（途中棄権者を除く）に、当選者と当選理由（玉数等）を告知する。

【0023】次に、ネットワークゲームシステムについて説明する。図1はネットワークゲームシステムを概念的に示している。この図1において、クライアントとしてのテレビゲーム機1とサーバ5とはインターネット4を通じて接続可能となっている。この場合、テレビゲーム機1は「遊技機モデル」及び「玉の物理モデル」の遊技機データを有し、サーバ5は複数の「釘配置データ」及び「大当たり確率」の遊技機データを有しており、テレビゲーム機1は、サーバ5から「釘配置データ」及び「大当たり確率」の遊技機データをダウンロードすることにより「釘配置データ」及び「大当たり確率」の遊技機データを取得するようになっている。

【0024】ここで、テレビゲーム機1には「台選択」、「ハンドル調整」、「入賞抽選」、「大当たり抽選」の抽選機能が備えられ、サーバ5には「最終抽選」の抽選機能が備えられており、それらの抽選機能により抽選システムが構築されている。

【0025】次に、抽選システムについて説明するに、本抽選システムは以下の5段階の抽選からなる。

- ①台選択……遊技対象である仮想遊技機は、ゲームソフトによりプログラムされた同一の遊技機モデルとして存在するため、参加者は同一条件で競うことになる。しかし、通常の遊技機においては、使用者による遊技自体よりも、台選択に使用者の技術の差が現れてくる。そこで、テレビゲーム機1をサーバ5と接続した際に、各テレビゲーム機1毎に異なる「釘配置データ」「大当たり確率」をサーバ5からテレビゲーム機1にダウンロードす

## 【特許請求の範囲】

【請求項1】 仮想遊技機による遊技情報をネットワークを通じて送信する送信手段と、この送信手段により送信された遊技情報に基づいて懸賞の当選者を抽選する抽選手段とを備えたことを特徴とするネットワーク遊技システム。

【請求項2】 前記送信手段はクライアントであり、前記抽選手段は、前記クライアントを管理するサーバであることを特徴とする請求項1記載のネットワーク遊技システム。

【請求項3】 前記クライアント及び前記サーバは遊技機データをそれぞれ保有し、前記クライアントは、自己が保有する遊技機データと前記サーバからダウンロードした遊技機データとに基づいて前記仮想遊技機の動作をシミュレーションすることを特徴とする請求項2記載のネットワーク遊技システム。

【請求項4】 前記クライアント及び前記サーバは抽選動作をそれぞれ実行し、前記サーバは、前記クライアントからアップロードした抽選結果と自己の抽選結果に基づいて懸賞の当選者を最終的に抽選することを特徴とする請求項2または3記載のネットワーク遊技システム。

## 【発明の詳細な説明】

## 【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、仮想遊技機による遊技情報に基づいて懸賞の当選者を抽選するネットワーク遊技システムに関する。

## 【0002】

【発明が解決しようとする課題】従来より、テレビゲーム機用のソフトとして、パチンコゲーム機或いはパチスロ機等の遊技機のシミュレーションゲームが提供されており、使用者は自宅に居ながら遊技機による仮想遊技を楽しむことができる。

【0003】しかしながら、シミュレーションゲームでは、自宅に居ながら遊技機による仮想遊技を楽しむことができるものの、実際の遊技機のように遊技媒体を景品と交換することができないので、使用者が実際の遊技機で遊技するような興奮を感じることはなく、ゲームに飽きてしまうのが早かった。

【0004】この場合、テレビゲーム機とホストコンピュータとを電話回線で接続し、遊技代金をオンライン決済で支払った使用者に対してパチンコゲーム機による仮想遊技を許可すると共に、使用者が仮想遊技により得た仮想遊技媒体をオンラインで景品との交換を受け付けることにより遊技の趣向性を高めることが考えられるが、それでは賭博となり現在の法律では実施不可能である。

【0005】本発明は上記事情に鑑みてなされたもので、その目的は、遊技の趣向性を高めて使用者が仮想遊技に興奮を感じることができるネットワーク遊技システムを提供することにある。

## 【0006】

【課題を解決するための手段】本発明は、仮想遊技機による遊技情報をネットワークを通じて送信する送信手段を設け、この送信手段により送信された遊技情報に基づいて懸賞の当選者を抽選する抽選手段を設けたものである（請求項1）。

【0007】このような構成によれば、送信手段は、仮想遊技機による遊技情報をネットワークを通じて送信する。これにより、抽選手段は、送信手段により送信された遊技情報に基づいて懸賞の当選者を抽選するので、仮想遊技機の遊技者は、懸賞に当選する期待で遊技に熱中するようになる。

【0008】また、前記送信手段はクライアントであり、前記抽選手段は、前記クライアントを管理するサーバであってもよい（請求項2）。このような構成によれば、クライアントとサーバとにより簡単にネットワーク遊技システムを構築することができる。

【0009】また、前記クライアント及び前記サーバは遊技機データをそれぞれ保有し、前記クライアントは、自己が保有する遊技機データと前記サーバからダウンロードした遊技機データとに基づいて前記仮想遊技機の動作をシミュレートするようにしてもよい（請求項3）。

【0010】このような構成によれば、クライアントは、自己が保有する遊技機データとサーバからダウンロードした遊技機データとに基づいて仮想遊技機の動作をシミュレートするので、共通データをクライアントが保有し、遊技機毎の個別データをサーバが保有することにより、サーバ側の負担を軽減することができると共に、遊技機の個別データの変更に容易に対応することができる。

【0011】前記クライアント及び前記サーバは抽選動作をそれぞれ実行し、前記サーバは、前記クライアントからアップロードした抽選結果と自己の抽選結果に基づいて懸賞の当選者を最終的に抽選するようにしてもよい（請求項4）。

【0012】このような構成によれば、クライアント側で抽選が行われた上で、サーバ側でも抽選が行われるので、多彩な抽選を行うことができ、遊技者は、多彩な抽選による遊技を楽しむことができる。

## 【0013】

【発明の実施の形態】以下、本発明をテレビゲームに適した一実施の形態を図面を参照して説明する。図2は本システムの構成を概略的に示している。この図2において、テレビゲーム機（クライアントに相当）1はテレビ2と接続されており、本出願人が提供する図示しないCD-ROMがセットされた状態でテレビ2に仮想遊技を表示するようになっている。このテレビゲーム機1は、電話回線3及びインターネット4を通じてサーバ（本出願人が運用するネットワークパチンコサーバ）5にアクセスするダイヤルアップ接続機能が備えられてい



ることにより遊技機に優劣が生じる。従って、優秀な釘配置データを獲得すると共に、大きな大当たり確率を獲得した遊技機では、その後の遊技を優位に進めることができる。このことは、台選択の優劣により抽選が行われていることを意味している。

【0026】②ハンドル調整……遊技自体の技術の差は、遊技機のハンドル操作で決定するため、参加者によるハンドル調整は可能となっている。但し、ハンドルに連動して動作する玉発射用のパネの動きを忠実に再現するため、調整速度から一定の範囲内でランダムに速度を増減するようになっている。このことは、打ち方の優劣による抽選が行われていることを意味している。

【0027】③入賞抽選……賞球口への入賞は釘配置と玉の動きのみに依存する。つまり、仮想遊技機上の「玉の物理モデル」は一定であるので、賞球口へ入賞するか否かは、その時点での盤面の状況にのみ依存する。このことは、「釘配置データ」により決定された釘配置による偶然性を利用した抽選が行われていることを意味している。

【0028】④大当たり抽選……大当たり抽選はスタート入賞口へ玉が入った時点で行われる。ここでの抽選方法は、複数のサンプル数（「大当たり確率」の逆数）中の1つだけの大当たりサンプルを、ランダム抽選で引き当てるという方法である。このことは、偶然性を利用した抽選が行われていることを意味している。

【0029】⑤最終抽選……規定時間内に①～④を繰返し、その結果、規定玉数を獲得した参加者若しくは規定の大当たり回数を記録した参加者全員が当選者となる。また、競争形式の場合は、玉数若しくは大当たり回数の多い参加者から順番に当選者となる。

以上のような抽選が行われる結果、ネットワークゲームの参加者は、あたかも実際の遊技機で遊技している感覚となり、遊技に熟中するようになる。

【0030】このような実施の形態によれば、テレビゲーム機1側で4段階の抽選を行うと共に、サーバ5側で最終抽選を行うことにより全部で5段階の抽選を行うようにしたので、参加者は、台選択及びハンドル調整などにより遊技の優劣を競うことができ、あたかも実際の遊技機で遊技しているような興奮を感じることができる。この場合、懸賞の景品の代金として、ゲームソフトの代金の2%未満に設定したので、賭博性がなく法律を順守しながら実施することができる。

【0031】また、ゲームソフトを購入した使用者がテレビゲーム機1をインターネット4を通じてサーバ5と接続することにより、ネットワークゲームに参加することができるので、会員となるための面倒な手続きが不要となり、手軽にネットワークゲームに参加することができる。

【0032】さらに、仮想遊技をテレビゲーム機用のソフトとして提供することにより、従来の仮想遊技ソフト

と違って、ゲームに飽きることなく仮想遊技に熟中することができるので、ソフトの売上を高めることができる。

【0033】（第2の実施の形態）次に、本発明の第2の実施の形態を説明するに、構成は第1の実施と形態と同一であるので、図示を省略する。この第2の実施の形態は、大当たりの抽選をサーバ側で実行するようにしたことを特徴とする。

【0034】抽選システムの手順を説明すると、

①台選択……台選択においてサーバからダウンロードするデータを「釘配置データ」のみとする。また、「大当たり確率」は全台共通の大当たり確率としてサーバ5上に持っておく。

【0035】②～③は第1の実施の形態の抽選システムと同様。

④大当たり抽選……大当たり抽選は、テレビゲーム機1上では行わず、スタート入賞口にパチンコ玉が入った時点で、外れか大当たりかサーバ5へ問い合わせることで行う。この場合、サーバ5上での抽選方法は、サンプル数（全台共通の大当たり確率の逆数）中の1つだけの大当たりを、ランダム抽選で引き当てるというものである。

⑤最終抽選……第1の実施の形態の抽選システムと同様。

【0036】このような第2の実施の形態によれば、第1の実施の形態と同様な抽選システムを提供しながら、大当たり抽選をサーバ5側で実行するようにしたので、ゲームソフトの負担を軽減することができると共に、抽選方法の変更に容易に対応することができる。

【0037】（第3の実施の形態）次に本発明の第3の実施の形態を説明する。この第3の実施の形態は、大当たりする毎に次の大当たり情報をサーバからテレビゲーム機にダウンロードすることを特徴とする。

【0038】①台選択……台選択においてサーバ5からダウンロードするデータを「釘配置データ」のみとする。また、「大当たり確率」は全台共通の大当たり確率としてサーバ5に記憶しておく。

②～③は第1の実施の形態の抽選システムと同様。

④大当たり抽選……初回接続時及び大当たり直後に、サーバ5から次の「大当たりまでのスタート回数」及び「大当たり図柄」をダウンロードする。テレビゲーム機1では、ダウンロードされた「大当たりまでの回数」分だけスタートが発生した時点で、「大当たり図柄」で大当たりする。サーバ5からダウンロードされる「大当たりまでのスタート回数」、「大当たり図柄」は、サーバ5上で実際に大当たり抽選シミュレーションを行って導出した値とする。

⑤は第1の実施の形態の抽選システムと同様。

【0039】このような第3の実施の形態によれば、大当たりしたときに次の大当たり情報をサーバ5からテレビゲーム機1にダウンロードするようにしたので、大当たりしたときだけテレビゲーム機1とサーバ5との間をインタ

ーネット4を通じて接続すればよく、常時接続しなればならない第1、第2の実施の形態に比較して、接続料金を大幅に低減してネットワークゲームの参加者の費用負担を低減することができる。

【0040】本発明は、上記実施の形態に限定されることなく、次のように変形または拡張できる。サーバ5との接続状態でリアルタイムで仮想遊技を提供するようにしてもよい。この場合、最新のパチンコ台をテレビ画面に表示することができるので、使用者が遊技に飽きてしまうことを防止できる。テレビゲーム機に代えて、パソコンで実施するようにしてもよい。

【0041】

【発明の効果】以上の説明から明らかなように、本発明

のネットワーク遊技システムによれば、仮想遊技機による遊技情報に基づいて懸賞の当選者を抽選するようにしたので、遊技の趣向性を高めて使用者が仮想遊技に興奮を感じることができるという優れた効果を奏する。

【図面の簡単な説明】

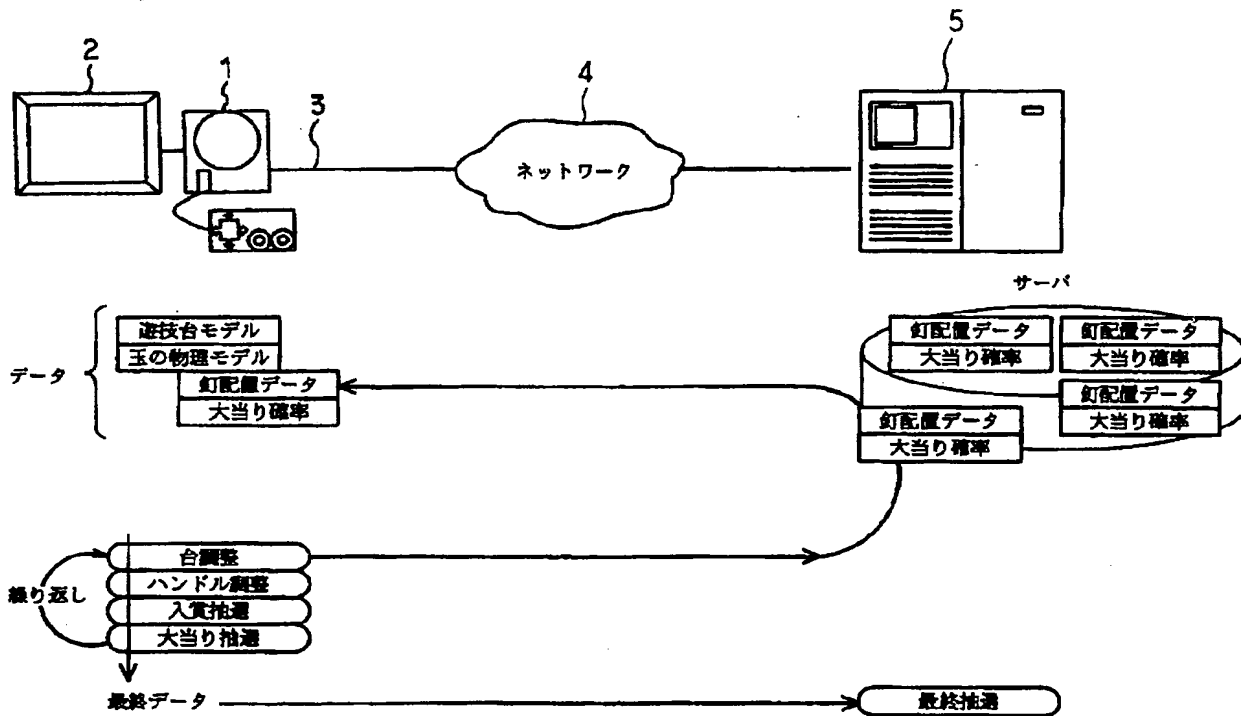
【図1】本発明の一実施の形態における抽選の手順を示す図

【図2】全体構成を示す概略図

【符号の説明】

1はテレビゲーム機（クライアント）、2はテレビ、3は電話回線、4はインターネット（ネットワーク）、5はサーバである。

【図1】



【図2】

